Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

SUPER IRMÃOS

MANUAL DE INSTRUÇÕES

CONTEÚDO DO JOGO/ DESCRIÇÃO DA PARTIDA

Um dia o pacífico reino dos cogumelos foi invadido pelos Koopa, uma tribo de tartarugas famosa por sua magia negra. O tranqüilo Povo Cogumelo foi então transformado em simples pedras, tijolos e até mesmo em capim e, assim, a Cogumelolândia caiu em ruínas. Só existe uma pessoa que poderá desfazer o feitiço que caiu sobre o Povo Cogumelo e devolver sua gente à condição normal: a Princesa Toadstool, filha do rei da Cogumelolândia.
Desgraçadamente, no presente momento ela se encontra nas mãos do poderoso rei de Koopa.
Mário, o herói da estória (quem sabe?), ouve a situação angustiante do Povo Cogumelo e sai em jornada a fim de libertar a princesa da Cogumelolândia das garras de Koopa e restabelecer o outrora maravilhoso reino do Povo Cogumelo.
Você é Mário! Cabe a você salvar o Povo Cogumelo da magia negra de Koopa!

ÍNDICE

1. PRECAUÇÕES 2
2. NOMES DOS CONTROLES E INSTRUÇÕES DE FUNCIONAMENTO 2
3. COMO JOGAR 4

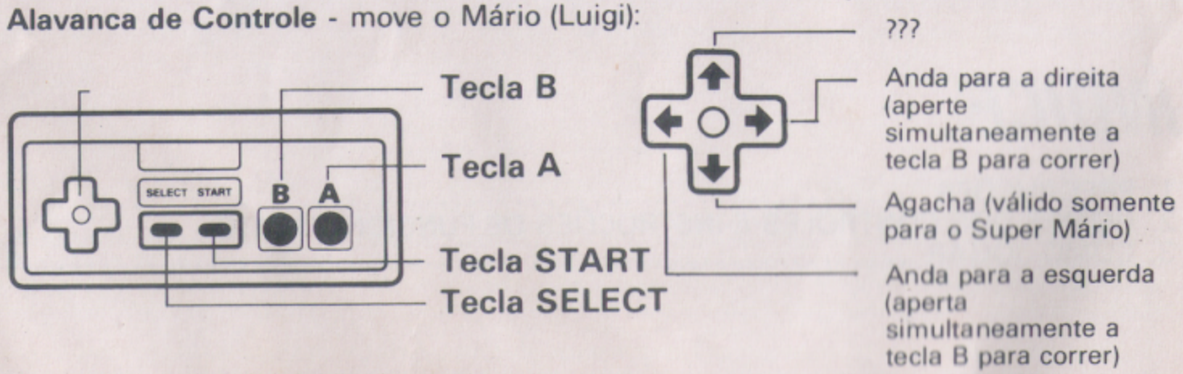
1. PRECAUÇÕES

1) Este é um jogo de alta precisão. Não deve ser guardado em locais excessivamente quentes ou frios. Não o submeta a choques ou quedas. Não o desmonte.
2) Evite tocar nos conectores, molhá-los ou sujá-los, pois isto poderá danificá-los.
3) Não o limpe com benzina, thinner, álcool ou outros solventes.

2. NOMES DOS CONTROLES E INSTRUÇÕES DE FUNCIONAMENTO

Controller 1 - para jogos de um jogador
Controller 2 - para o segundo jogador em jogos de dois jogadores

Alavanca de Controle - move o Mário (Luigi):



Tecla A

Pula & Nada — Mário (Luigi) pula mais alto se você segurar o botão apertado por mais tempo. Quando você estiver na água, cada apertada que você der na tecla fará você se agitar um pouco.

- Não relaxe muito na natação ou você será puxado para baixo pelo remoinho da parte de baixo da tela.

Tecla B

Acelera & Bolas de Fogo — Aperte esta tecla para aumentar sua velocidade. Se você pular, atingirá uma grande altura. Depois de pegar a flor de fogo, você poderá usar esta tecla para disparar bolas de fogo.

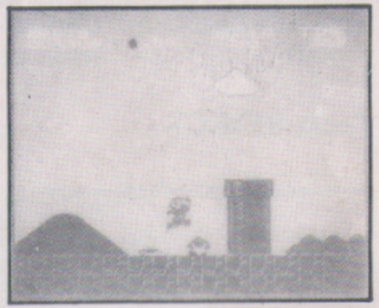
Tecla SELECT

Use esta tecla para mover o cogumelo marcador para o jogo que você desejar jogar.

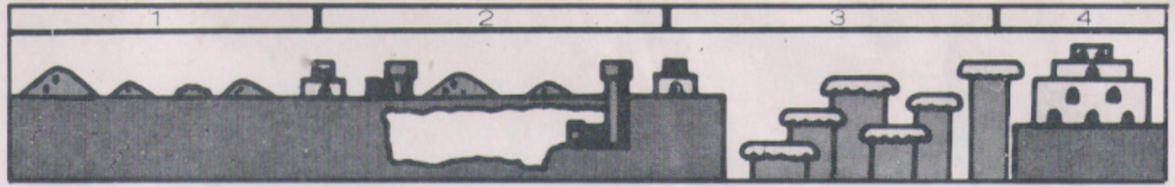
Tecla START
Pressione esta tecla para começar um jogo.

Pausa
Se você desejar interromper o jogo, pressione a tecla START. O som indicador de pausa será emitido e o jogo irá parar. Pressione a tecla START novamente quando você desejar continuar. O jogo continuará de onde você havia parado.
- O maior placar irá desaparecer se a tecla RESET for pressionada ou se o computador for desligado.

3. COMO JOGAR



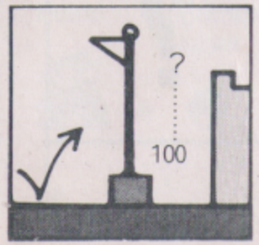
Com o decorrer do jogo, a tela avança gradativamente para a direita. A Cogumelolândia é constituída por um certo número de mundos, e cada um destes mundos é subdividido em quatro regiões. A quarta região de cada mundo termina em um grande castelo. A princesa, bem como seus cogumelos guardiães, está sendo mantida presa em um dos castelos pela tribo de tartarugas.
Para resgatar a princesa, Mário deverá alcançar o castelo no fim de um mundo e completar seu objetivo no tempo dado. Por todo o caminho ele terá que superar um mar, diversas montanhas, abismos, tartarugas-soldado e uma grande quantidade de armadilhas e quebra-cabeças.
Conseguir chegar ao último castelo e libertar a princesa dependerá apenas de você...
Você precisará de sentidos aguçados e de reflexos rápidos para completar esta jogada!



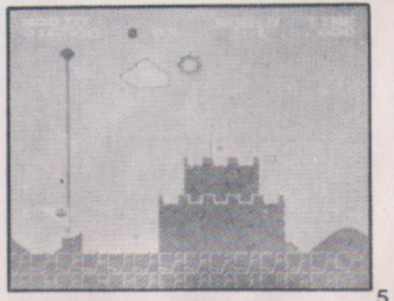
POSIÇÃO INICIAL E TEMPO DE JOGO

- No início de uma rodada Mário se encontra no começo de uma região; entretanto, uma vez que percorra aproximadamente metade desta região e seja pego por um dos "caras maus" do jogo, ele não terá que percorrer o caminho inteiro novamente quando recomeçar.
  - Quando chegar ao último castelo, você reiniciará da entrada deste.
- Quando o jogo tem início, o relógio no canto superior à direita da tela começa a correr. Qualquer tempo que restar no relógio quando você atingir o fim de uma região será somado ao seu placar como bônus.
  - Não há nenhum bônus de tempo restante para quando você atingir o último castelo.

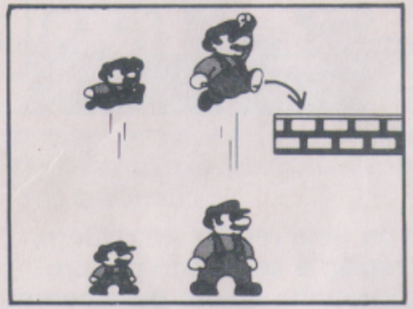
FINAL DE UMA REGIÃO



Ao fim de cada região existe um pequeno castelo mas, antes que o alcance, você terá que subir uma grande escada e pular sobre um mastro de bandeira. Quanto mais alto você conseguir alcançar no mastro com este seu salto, maiores serão os bônus que você receberá.



CARACTERÍSTICAS

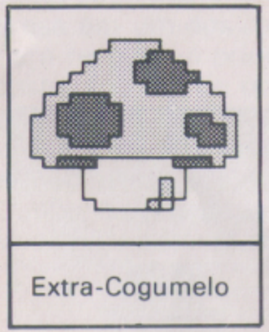


Pulos - Mário e Super Mário pulam ambos a mesma altura.

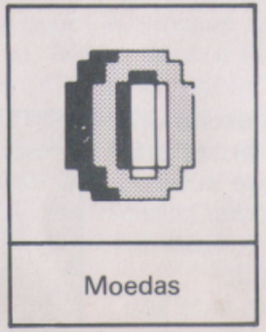
- A altura que Mário consegue pular dependerá apenas de quanto você mantiver a tecla A pressionada.
- Você pode utilizar a Alavanca de Controle para fazer Mário curvar-se em pleno ar!
- Pressionar a tecla B faz com que Mário aumente sua velocidade. Quando ele estiver veloz, poderá pular mais alto.

PRÊMIOS

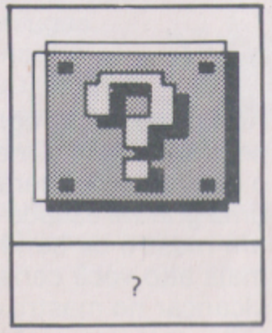
- Se o Mário pegar um "extra-cogumelo" ele ganhará uma vida a mais.
- Se o Mário recolher cem moedas, ele ganhará uma vida a mais.
- E ainda existem diversas outras maneiras de se conseguir um Mário extra.



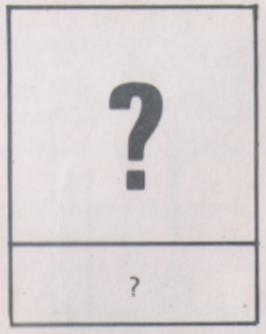
Extra-Cogumelo



Moedas



?

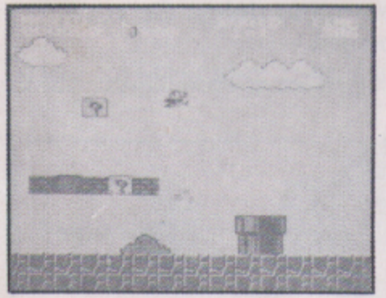


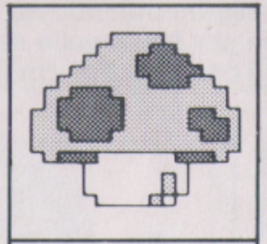
?

MÁRIO, SUPER MÁRIO, MÁRIO INVENCÍVEL, ETC.

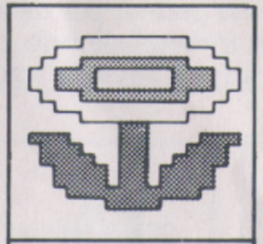
Os Amigos de Mário

Se você andar por entre cogumelos que tenham sido transformados em tijolos ou se tornado invisíveis, eles o recompensarão com um impulso de poderes. A cada impulso Mário se transformará em outro diferente e mais poderoso, como é mostrado abaixo.

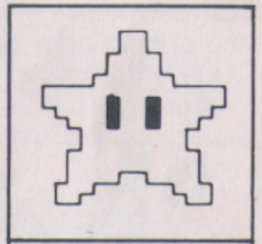




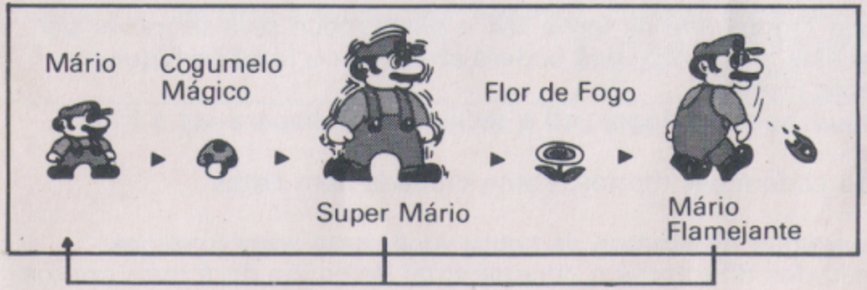
Cogumelo Mágico



Flor de Fogo



Homem Estrela

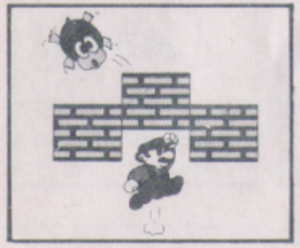


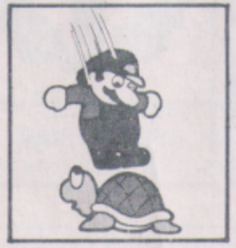
(voltam ao Mário comum ao se chocarem com um cara mau)

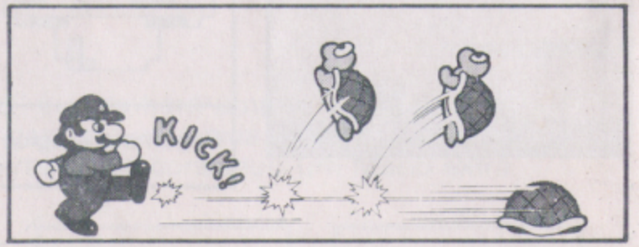
- Quando o Super Mário ou o Mário Flamejante se chocarem com um cara mau, eles não morrerão, simplesmente voltarão a ser o Mário comum.
- Por um curto tempo, após retornar à sua forma comum, Mário bruxuleia. Durante este período ele não poderá ser morto por nenhum dos caras maus (ele é invencível).

COMO DERROTAR A TRIBO TARTARUGA

- Caras maus no topo dos tijolos podem ser puxados por baixo.
  Caras maus no chão podem ser derrotados pulando-se em cima deles. Se você se chocar com um inimigo de lado ou por baixo você morrerá.
  - Quando você estiver na água, se você encostar em um cara mau, seja onde for, você morrerá.





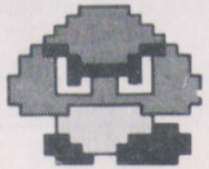


- Se você pular em Koopa Troopa, ele se torna e permanece sem se mover por um momento. Durante este momento você poderá chutá-lo ou fazer com que ele mande pelos ares outros inimigos.
- Enquanto o Mário possuir bolas de fogo, use a tecla B para dispará-las e fritar seus inimigos.
- Alguns caras maus não podem ser mortos. Tome cuidado com estes arrepiantes imortais!
- Os pontos que você conseguir dependem de como você mata seus inimigos. Experimente alguns métodos diferentes e observe qual deles lhe dará mais pontos.

ATENÇÃO! OS SEGUINTES PERSONAGENS SÃO FATAIS

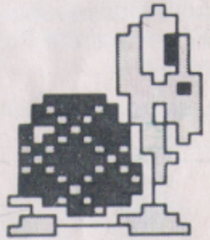
- Chocar-se com os membros da tribo tartaruga e outros seres maus.
  Andar por entre as chamas.
- Quando você se choca com uma depois de a tê-la chutado.
  - Entretanto, Super Mário torna-se um Mário normal e o jogo continua daquele ponto.
- Quando você cai no abismo ou é puxado por um escoadouro.
- Seu tempo acaba.

Pequeno Goomba



Um Cogumelo que traiu Cogumelolândia.
Basta pisar em cima e ele morrerá 100 pts

Koopa Troopa (verde)

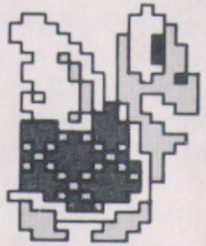


Soldado do Império Tartaruga, suas ordens são de encontrar Mário e destruí-lo.
Pule sobre ele que ele ficará imóvel por um momento ..... 100 pts

Koopa Troopa (vermelho)

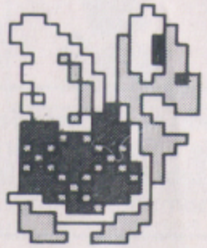
Esta tartaruga é covarde! Muito tímida, ela facilmente fica assustada e corre de volta. Pule em cima e ela ficará imóvel por um momento ..... 100 pts

Koopa Paratroopa (verde)



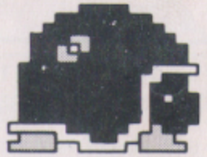
Um pouco fora do controle, ela voa por aí sem rumo e de repente vem em sua direção. Pise nela e ela perderá suas asas 400 pts

Koopa Paratroopa (vermelho)



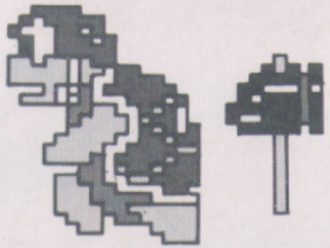
Esta tartaruga é completamente fora do controle, mas não gosta de se afobar. Pise nela e ela perderá suas asas 400 pts

Besouro Buzzy



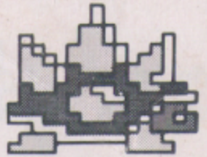
Completamente obstinado, as bolas de fogo nem o incomodam ..... 100 pts

Os Irmãos Martelo



Estas ardilosas tartarugas gêmeas vêm em sua direção batendo martelos .. 1000 pts

Spiny



Animalzinho de estimação de Lakitu, mas um selvagem lutador. Você não conseguirá matá-lo pulando em cima dele .. 200 pts

Lakitu

A misteriosa tartaruga que controla as nuvens. Ela persegue Mário e joga os ovos de Spiny sobre ele ..... 200 pts

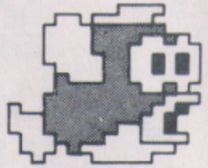
Plantas Piranha

Plantas comedoras de homens que vivem em vasos. Elas mostram suas faces rapidamente e sem nenhum aviso. Por isso, preste atenção! Você não poderá matá-las pulando em cima delas ..... 200 pts

Ovos de Spiny

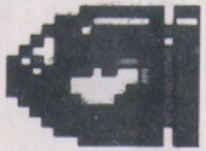
Ovos da tartaruga Spiny, animal de Lakitu. Você não pode destruí-los pulando em cima deles ..... 200 pts

Chip-Chip



Normalmente encontrada na água, também desenvolve asas e voa - tome cuidado também com o ar! Não pode ser morta por cima enquanto estiver na água .. 200 pts

Bill Bala



Persegue Mário vagarosamente mas de modo persistente. Você não poderá matá-lo pulando em cima dele vindo pelo alto ..... 200 pts

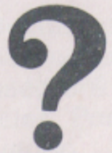
Bloober

Persegue Mário teimosamente; um cara para se prestar atenção. Você não poderá matá-lo pulando sobre ele ..... 200 pts

Podobooo

Protetor do super poderoso rei de Koopa, ele vem voando do lado do fogo que existe no castelo do rei.

Princesa Toadstool

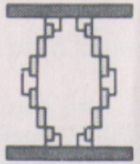


Princesa de Cogumelolândia, ela é o único ser que pode quebrar a magia do terrível rei de Koopa.

Cogumelos Retardadores

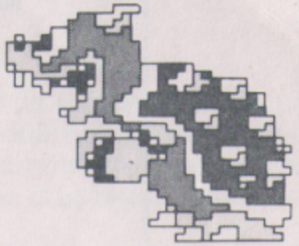
Sete cogumelos que originariamente serviam na corte da princesa Toadstool, mas que agora estão sobre os encantamentos do rei de Koopa.

Trampolim



Se Mário pular sobre ele, irá descer e depois subir. Apertando a tecla A quando o trampolim estiver bem em cima fará com que Mário pule super alto.

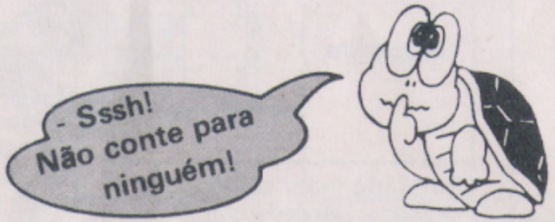
Bowser, Rei de Koopa



O poderoso rei mantendo a princesa Toadstool cativa no último castelo. Ele virá até você soltando fogo. Existem diversas maneiras de matá-lo, mas você só conseguir pontos utilizando bolas de fogo ..... ??? pts

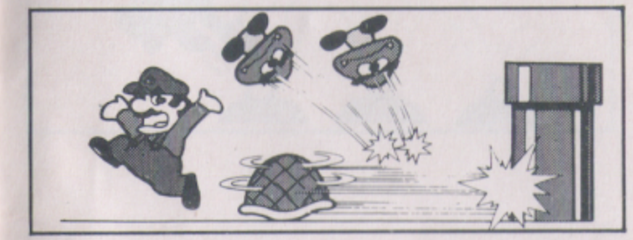
SUPER IRMÃOS

DICAS SECRETAS



ATAQUE FULMINANTE

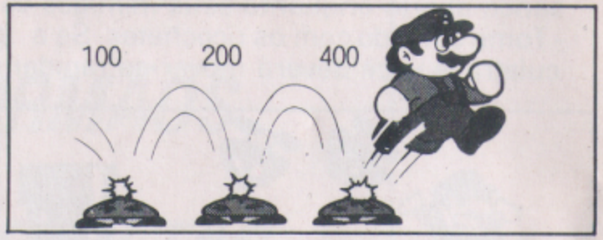
- Chute uma e saia correndo atrás dela (use a tecla B) e o seu caminho vai sendo aberto enquanto seus inimigos vão sendo mandados pelos ares.
  - Tome cuidado com os ricochetes. Se a bater num , seu ataque sairá pela culatra e você deverá mover-se rapidamente para evitar ser atingido.



- Se você quiser conseguir um monte de pontos, esteja certo de não ter deixado para trás nenhum inimigo vivo, desde que quanto mais inimigos você matar, mais inimigos novos aparecerão. Em especial, quando utilizar o ataque fulminante, esteja certo de que todos os inimigos da tela já foram eliminados antes de prosseguir mais para a direita.
- Devido ao movimento da tela ser da direita para a esquerda, existem inimigos do canto da tela que não podem ser vistos.
  Você não conseguirá matar inimigos que você não consegue ver mandando um na direção deles. Por que não? Pode ser que eles pulem sobre a quando Mário não estiver vendo ....!
  Estranhamente, porém, se uma chutada bater em um de fora da tela, ela ricocheteará de volta até Mário. Se você ouvir o som de um ricochete, pule para longe, só assim você estará preparado para quando ela vier voando de volta para a tela.
- Quando uma ricocheteia de volta até você, é possível (pelos menos probabilisticamente) pular em cima da tartaruga mais uma vez e fazê-la parar.
- Existem ainda diversas outras dicas - veja se você as descobre por si só.

TÉCNICAS DE REAÇÃO EM CADEIA

- Utilize o antigo efeito "Efeito Dominó" (pergunte aos seus pais) para eliminar um punhado de caras maus um após o outro a fim de conseguir mais pontos.
- Cada moeda que você pegar vale 200 pontos. Se você coletar 100 moedas, além dos pontos você conseguirá um Mário extra. Sem sombra de dúvida, um monte de moedas foi deixado por aí em algum lugar ... (por que você supõe que este item está em "Técnicas de Reação em Cadeia"?).



SUPER SECRETO

- Você consegue 50 pontos de cada monte de tijolos que você destruir ... tente perfurar vários lugares diferentes.
- Existem várias maneiras de se conseguir um Mário a mais ... Tente descobrí-las.
  - Ao fim de uma região (depois que você pular sobre o mastro de bandeira), fogos de artifício poderão ser disparados e, por cada explosão, você ganhará 500 pontos. A razão pela qual os fogos de artifício são disparados é um segredo; veja se você consegue descobrir.